

Нина ЯГОДИНЦЕВА

ОБРАЗ И ЕГО ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

I

Образ – информационная единица искусства, представляющая собой эмоционально-смысловую целостность. В отличие от понятия, в котором ведущую роль играет ментальный уровень смысла, а звуковой, эмоциональный и событийный практически не задействованы, в структуре образа разноуровневая информация сочетается гармонично и потому воспринимается как единое целое. Образ задействует все уровни восприятия: он прямо или косвенно указывает на физические реалии, даёт ощущение пространства, эмоциональную наполненность и темпоритмическую организованность, осмысленность, вовлечённость в поток событий, глубокое соотношение с нравственными ценностями – и так или иначе обозначает идею вещи или явления.

Образ возникает в сознании мгновенно и так же мгновенно воспринимается. Все его составляющие можно выделить только в процессе анализа, переводя их в плоскости понятий. В момент рождения и восприятия образа они срабатывают целокупно, одновременно. Цельное пространство образа может быть сколь угодно великим или малым – в любом случае оно сохраняет своё единство, которое может быть развёрнуто или свёрнуто в зависимости от художественной задачи.

Время внутри образа на разных уровнях осмысления протекает по-разному. Быстрее всего оно движется на уровне физических реалий. Чем дальше в глубину образа мы погружаемся, тем более время замедляется, в самой глубине, в центре образа обретая неподвижность – вечность. И потому образ в целом можно сравнить с маленьким озерцом вечности, в котором время волнами скользит только по поверхности: чем глубже – тем медленней движение, до полного покоя в глубине.

Образ отличается от более привычных нам в обиходе понятий своей особой точностью, которая учитывает три параметра: особенность состояния творца образа, неповторимость конкретного мгновения общения, особенность индивидуального восприятия собеседника. Эту уникальную точность в мире понятий принято называть «поэтической воль-

ностью». Именно на неё человек откликается интуитивно – мгновенно и безрассудно, это один из тайных «магнитов» искусства.

Образ передаёт уникальные сведения. Если универсальные сведения адресованы всем и одинаковы для всех, то уникальные единичны и направлены каждому конкретному адресату. В целостном мире не существует информации «вообще» – она всегда конкретна, и общий, глобальный диалог ведётся с каждым персонально. Так, стихотворение адресовано в общем никому, но конкретно – каждому, кто способен воспринять и понять его: лирическому собеседнику.

Образ подобен точке в пространстве сферы и открыт для смысловых связей одновременно во все стороны. Из всех информационных единиц именно он имеет наибольший смысловой объём, передающийся с максимально возможной скоростью. Поэтому поэзию и называют совершенной формой речи: уникальная точность, максимальный объём чётко структурированной информации, мгновенная скорость – и «щадающий режим» диалога: собеседник получает ровно столько информации, сколько способен воспринять, при этом структура смыслов – от реального до идеального – полностью сохраняется.

Структура образа аналогична и структуре психофизики, и структуре Универсума – мира как единого целого. Благодаря структурному единству, взаимопонимание может выстраиваться на любую глубину – от физической реальности до вечного идеала. Условно эту структуру можно разделить на семь таких уровней, как:

- физический – предметный мир (*проявленная материальность*);
- ощущения – цвета, звуки, запахи, вкус, свойства поверхности (*то, что дано нам в ощущениях*);
- чувства – темпоритм внутренний и внешний, волновая организация материи (*выражается как эмоциональное состояние, настрой*);
- осмысление – классификация, типизация явлений (*фиксируется в словах, предложениях, словесных описаниях*);
- событийный уровень – степень соучастия в общем бытии (*находит выражение в сюжетах*);
- ценности – нравственная основа событий (*то, что обеспечивает устойчивость существования духовно и физически*);
- идея – главный, центральный, «вечный» смысл существования (*самый сложный для формулирования уровень, часто его смысл постигается только интуитивно*).

Рассмотрим на простом примере, как образ способен «запаковать» в себе большое количество разноуровневой информации. На одном из занятий подростка спросили, на что были похожи его летние каникулы. Он ответил: «Моё лето было как длинное асфальтовое шоссе». Охарактеризуем пространственные очертания образа: *лента дороги, полоса; пространство, ограниченное с двух сторон, длинное,*

границы чёткие. Цветовые ассоциации: основные – серый цвет асфальта, дополнительные – блёклое от пыли небо, грязно-зелёные обочины, иногда яркие дорожные знаки или надписи. Звуковые ассоциации: приглушённые звуки, шорох шин, свист ветра, изредка сигналы машин. Вкусовые ассоциации: привкус дорожной пыли. Запахи: пыли, бензина, иногда свежий ветерок. Плотность вещей, составляющих основу данного образа, степень их тяжести: плотное, тяжёлое полотно дороги, возможно, машина – жёсткая снаружи и мягкая, уютная внутри. Динамика внутри образа: постоянное, монотонное, ровное движение по шоссе, но и покой – внутри предполагаемой машины. Эмоциональное наполнение образа: скука, изредка вспышки интереса, некоторое утомление, как от всякой долгой дороги.

Что самое ценное в летних каникулах? Свободное время, дающее возможность движения, новых впечатлений. Складывается цепочка ассоциаций: свободное время (летние каникулы) – жёсткое пространственное ограничение (лента асфальтового шоссе) – время, которое тянется (движение в одном направлении), – серые и блёклые краски (скука и грусть). У мальчика не было возможности куда-то поехать, это лето он провёл в городе, у окна, наблюдая чужую жизнь, чужие праздники и другие радости. Отклонения от идеального представления передаются через различные ограничения пространства, а физическая неподвижность – через движение времени.

Событие сворачивается в образ по определённым законам соответствия. Физический уровень (пространственные очертания) образа реализует внутреннее представление об идеальном бытии, в ощущении формулируется степень внутренней свободы как главная нравственная ценность, а цветовая информация передаёт степень вовлечённости в общее бытие: чем ярче цвета, тем более вовлечён в него создатель образа. Ключевым моментом, «точной поворота» здесь является уровень переосмысления, а само оно происходит целостным образом.

Разворачивая образ, мы превращаем своё внутреннее представление о событии, его эмоциональное переживание в связную, цельную картинку внешнего мира.

Поэты вводят образы в литературный и культурный обиход. Некоторые из этих образов начинают активно эксплуатироваться, становятся расхожими. Их эмоциональное содержание постепенно «стирается» – формулы живого чувства сначала превращаются в штампы, затем высмеиваются и пародируются – и в конечном итоге выводятся из обращения. По логике поэтического развития начинающий автор чаще всего обращается именно к штампам – так ребёнок начинает освоение мира с повторения за взрослыми. Пройдя этот этап учёбы, он начинает подражать любимым поэтам. И только потом формируется собственный, индивидуальный поэтический язык. Высшим поэтическим мастерством является умение обновлять поэтические штампы, возвращать их в литературный обиход в первозданной силе и яркости.

II

Два основных свойства окружающего нас мира – единство и бесконечное разнообразие – являются неразделимыми противоположностями. Разнообразию очевидно прежде всего на уровне предметного мира, в ощущениях и эмоциональных переживаниях, а единство возникает уже на более высоких уровнях: осмысления, события, ценностных ориентиров и идеи. В языке для снятия этого противоречия и реализации единства мира есть инструменты перехода от образа к образу – преобразование и преобразование.

Сущность преобразования и его высокого синонима *преобразование* – разворачивание идеи в ином смысле пространстве и создание нового образа. Простейшими моделями преобразования в языке являются речевые параллелизмы. Параллелизм прослеживается во всей системе языка – от звукового до композиционного уровня.

РАЗНОВИДНОСТИ ПАРАЛЛЕЛИЗМА

Разновидность параллелизма	Название	Пример
Подобие синтаксических структур	Синтаксический параллелизм	<i>То не ветер ветку клонит – То моё сердечко стонет</i>
Звуковое подобие	Аллитерация	<i>Загаром крылся виноград, Забором крался конокрад</i>
	Ассонанс	<i>В соседнем доме окна желты...</i>
Единоначалие периодов речи	Анафора	<i>Зима – томительный пробел, Зима – смятение и тревога</i>
Концевое созвучие	Рифма	<i>Годы – воды</i>
Антитеза	Хиазм	<i>Всё во мне и я во всём</i>
Слоговое равенство периодов речи	Изоколон	<i>Спасите меня! Возьмите меня!</i>

Новый образ рождается с помощью метафоры. Метафора переносит идею в иное смысловое пространство, облакает в иную форму, обновляет смыслы, освежает эмоционально, показывает вещь или явление с необычного ракурса. Мета-

форы являют нам бесконечную смену одних форм вечных ценностей и идей другими. Способы перенесения главного смысла – идеи – можно классифицировать по нескольким основным признакам.

ОБЩАЯ КЛАССИФИКАЦИЯ МЕТАФОР

Признак	Разновидности
Принципы соотнесения	Сходство (внешнее)
	Контраст (глубокое внутреннее сходство)
Степень условности	Полная условность (сравнение)
	Частичная условность (метонимия)
	Безусловное перенесение (собственно метафора)
Вектор перехода	Восходящий (от предметности к идее)
	Нисходящий (от идеи к предметности)

По принципу внешнего сходства смысловое пространство расширяется: «*Но упала любовь на сурового Данта, как на камень серьга золотая*» (Д. Самойлов), по принципу контраста – сужается: «*Любовь есть предисловие к разлуке*» (И. Бродский).

На основе частичного сходства прослеживается неожиданное родство различных вещей. Сопоставление по принципу контраста также основывается на общем признаке: за явной антонимичностью всегда стоит глубокое родство вещей или явлений.

КЛАССИФИКАЦИЯ МЕТАФОР ПО СТЕПЕНИ УСЛОВНОСТИ

Степень условности	Разновидность	Пример
Полная условность	Сравнение	<i>И как два огнетушителя наши красные носы</i>
Перенесение имени из одного смыслового пространства в другое по принципу смежности	Метонимия	<i>Смелость города берёт</i>
Безусловный переход из одного смыслового пространства в другое	Собственно метафора	<i>Озёр агатовых колдующие очи</i>

Степень условности характеризует полноту перенесения знака в другое смысловое пространство. Можно просто сопоставить две вещи, используя связки *как, словно, будто, подобно* и др., можно пе-

ренести только имя – или саму идею в другое смысловое пространство и полностью развернуть её там.

Метонимия предполагает перенесение имени от вещи к вещи.

РАЗНОВИДНОСТИ МЕТОНИМИИ

Вариант метонимии	Пример	Совмещение	Характер перенесения
Прямое значение накладывается на переносное	<i>Я две тарелки съел</i>	Тарелка – кушанье и столовый прибор	Совмещение смыслов
Название части становится названием целого	<i>Эй, шляпа!</i>	Шляпа – часть одежды и человек	Расширение смысла
Название материала переходит к предмету, изготовленному из него	<i>На серебре и золоте едал</i>	Материал, из которого сделана посуда, и сама посуда	Сужение смысла
Имя содержимого переходит к содержащему	<i>Трещит затопленная печь</i>	Печь – дрова	Распространение смысла
Имя носителя свойства переходит к свойству	<i>Смелость города берет</i>	Смелость (качество) – человек	Сужение смысла
Имя творца переходит к творению	<i>Прочёл всего Достоевского</i>	Достоевский – его произведения	Совмещение смыслов

Вертикальное переосмысление может быть направлено вверх (от физического, предметного ряда к идеальному) – это восходящая метафора: «*И ландыш встаёт балеринкой*» (Я. Белинский), и вниз (от идеальных уровней к физическому) – это нисходящая

метафора: «*Но любовь – это райское яблоко с бритвами*» (А. Вознесенский). В первом случае результатом восхождения смысла является одухотворение (растение – человек), во втором смысл нисходит от чувства к предмету.

ВОСХОДЯЩИЕ И НИСХОДЯЩИЕ МЕТАФОРЫ

Вектор пре-образования	Направление перемещения	Пример
Восходящий	От предметного к идеальному через ощущения, чувства, мысли, со-бытия, ценности	<i>Далёкий огонёк как надежда</i>
Нисходящий	От идеального к предметному через ценности, со-бытие, мысли, чувства, ощущения	<i>Надежда как далёкий огонёк</i>

Когда метафора поднимает смысл через несколько уровней восприятия до уровня события, происходит олицетворение – перенесение на вещь человеческих черт. Олицетворение может быть и нисходящим, когда явлениям со-бытийного, ценностного и идеального уровней придаются человеческие черты: *судьба, Муза, Бог...*

Учитывая возможность бесконечного количества комбинаций предметов и явлений в Мироздании, можно смело сказать, что метафорическое творчество неисчерпаемо. Типы связи могут быть самыми разнообразными. Мы привели только базовые модели переосмысления. Реализуются они в разных масштабах: метафора может охватывать несколько фраз, речевых периодов или всё произведение целиком (как «*Мёртвые души*» Н. Гоголя) – в последних двух случаях она называется развёрнутой. Степень развёрнутости метафоры зависит от художественной задачи.

Метафора – только инструмент преобразования. Результат её действия – создание образа, новой цельной единицы информации, соединяющей в себе исходное ядро (идею вещи или явления) и обновлённые (развёрнутые в другом смысловом пространстве) связи. Новый образ заключает в себе двойственную реальность: сохраняя исходный смысл, он обогащает его новым содержанием. Например: «*Каспия неполный горький ковш у горячих губ моей земли*» (О. Сулейменов). Событие переносится в ряд человеческих реалий: земля олицетворяется, и горький вкус моря лирический герой (и читатель) ощущает вместе с ней. Внутреннее пространство этого образа точно и живописно. «*Тишайший снегопад, закутавшийся в хлопья, в обувке пуховой проходит по земле*» (А. Межиров). Здесь тоже используется приём олицетворения, и поведение героя не противоречит «манерам» снегопада: тишине, мягкости, укутанности, неслышного движения. Так решается одна из сущностных задач поэзии – прибавление смысла.

III

Метафорическое мышление делает речь яркой и эмоциональной, по скорости оно гораздо быстрее логического, а по объёму информации – насыщеннее в разы. Лучше всего его развивать в лёгкой игровой форме. Игры могут быть коллективными или командными (соревновательными), играть можно в аудитории или на детской площадке, в летнем лагере и др. Чтобы игра прошла интересно и продуктивно, необходимо правильно оценить возможности потенциальных игроков, продумать и тщательно проработать условия игры, чётко сформулировать задание и предусмотреть реквизит, например, цветную бумагу для самолётиков, набор игрушек, колокольчики, ручки, ватман для табло в соревновательных играх. Вот несколько примеров простых игр для детей и подростков на создание метафор.

«САМОЛЁТИКИ»

Цель игры – научиться создавать метафоры, объединяя пары случайных слов общим смыслом. **Правила создания метафоры:** даже очень разные вещи имеют между собой какое-то сходство: по цвету, форме, вкусу, запаху, характеру движения и т. д. Задача – найти сходство в случайно подобранной паре слов и придумать, как можно объединить эти слова общим смыслом.

Порядок создания метафоры из пары слов (например, *карусель* и *ромашка*): 1. Выбрать исходное слово (например, *ромашка*). 2. Обнаружить сходство с другим словом (например: *карусель* и *ромашка круглые, могут крутиться вокруг своей оси, лепестки ромашки могут быть похожи на секторы с фигурками, которые есть на карусели, общее время года – лето, вызывают общие эмоции: радость, веселье, лёгкое головокружение*). 3. Придумать метафору – словосочетание, строчку или четверостишие, в которых одна вещь превращается в другую (например: «*На белых каруселях луговых кружатся мошки, бабочки и пчёлы*»).

Игры могут быть как полностью свободными, так и тематическими – в этом случае слова подбираются на определённую тему (например, одна команда пишет слова на тему зимы, другая – на тему школы). По возможности в ходе игры сочиняются метафоры для всех пар слов, если у детей не получается – на помощь может прийти ведущий.

Командная подвижная игра. Дети делают бумажные самолётики (3–5, в зависимости от количества раундов в игре). В каждом раунде проводятся следующие действия. 1. Каждая команда пишет на крыле своего самолёта имя существительное и отправляет самолёт соперникам. 2. Соперники пишут на другом крыле второе существительное и возвращают самолётик противоположной команде. 3. Каждая команда из получившихся пар слов придумывает метафоры. Метафоры могут придумывать только те, кто поймал самолётики, или вся команда. Результаты каждого раунда отображаются на игровом табло, экране или доске.

Точно так же может проводиться **командная аудиторная игра**. Разница только в том, что обе команды будут сидеть за партами.

Коллективная аудиторная игра предполагает, что каждый участник игры делает самолётики, надписывает и отправляет в полёт, а метафоры придумывает на слова того самолётика, который удастся поймать. Поскольку игра достаточно сложная, её лучше проводить в небольшой аудитории.

«КОЛОКОЛЬЧИКИ»

Эта игра отличается от предыдущей только способом подбора случайных пар слов. Для её проведения нужны два колокольчика.

Коллективная подвижная игра. Дети встают в круг. Ведущий пускает по кругу два колокольчика. Каждый должен позвенеть колокольчиком и быстро передать его по кругу дальше. По хлопку ведущего те, у кого в руках колокольчики, называют по одному слову. Ребёнок, первым придумавший метафору с этими словами, становится ведущим.

Коллективная аудиторная игра. Проводится точно так же, как и командная, только колокольчики запускаются в левую и правую стороны аудитории. Игру можно проводить и с индивидуальным зачётом, выдавая за удачные ответы игровые фишки. В конце игры количество игровых фишек подсчитывается, победителю вручается приз.

«СЧАСТЛИВЫЙ БИЛЕТИК»

Игроки по очереди вытягивают из лотерейного барабана или выбирают на «экзаменационном сто-

ле» по два билетика со словами и сочиняют метафоры с доставшейся им парой слов.

Командная аудиторная игра. Игроки от каждой команды выходят и поочерёдно вытягивают пары билетиков. Результаты отображаются на игровом табло, экране или доске. Цель команд – набрать наибольшее количество правильных ответов.

Коллективная аудиторная игра. Участники игры вытягивают пары билетиков по очереди и получают приз за каждый правильный ответ. В затруднительных ситуациях игрок может попросить помощи зала, но этот ответ в зачёт не идёт.

«ВОЛШЕБНИКИ»

Разновидность предыдущей игры. Вместо билетов подбираются игрушки или предметы, которые нужно сравнить с чем-то по заданной теме игры, например, с явлениями природы, настроением и др. Может проводиться в **командном и коллективном аудиторных вариантах**. Игрок достаёт из «чёрного ящика» или «волшебного мешка» предмет (например, мячик) и сравнивает его с явлением природы (например: *зимой солнце мячиком катится за горизонт*).

«СЕАНС ТЕЛЕПАТИИ»

Игра также направлена на создание случайных пар слов, которые затем нужно соединить метафорами. Может использоваться в качестве разминки и во взрослых аудиториях, перед началом любых творческих литературных занятий.

Коллективная аудиторная игра. Ведущий говорит о том, что большую роль в поэзии играет телепатия и нужно проверить телепатические способности аудитории. Но чтобы правильно «услышать» слово, которое будет телепатировать ведущий, нужно расслабиться, закрыть на минуту глаза и погрузиться в себя. То слово, которое придёт на ум первым, и окажется правильным. Главное – оно должно нравиться, быть интересным, приятным. Ведущий загадывает слово и выдерживает 15 секунд тишины. Затем просит записать «услышанные» слова и назвать их. Сообщает, что все угадали, потому что он загадал слово... – и называет своё слово. Общий смех, затем ведущий предлагает всем доказать, что они действительно услышали телепатически переданное слово, и придумать метафору, чтобы загаданное им слово превратилось в слова, записанные детьми. На придумывание метафоры даётся время – не более пяти минут. Опрос проводится сначала по желанию детей, потом все вместе придумывают метафоры для тех, кто сам не смог это сделать.

